

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Definisi Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk memperbaharui atau mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan yang sudah ada menjadi baru lagi (Setyosari, 2013:223). Di dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan sangat erat kaitannya dengan pengembangan desain model ataupun tampilan produk. Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, sehingga peneliti seringkali menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, jadi penelitian pengembangan bersifat longitudinal (Purwanti, 2015). Penelitian dan pengembangan merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk, untuk selanjutnya diuji tingkat kelayakan dan keefektifannya (Sugiyono, 2015: 407).

Menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk memperbaharui model, media, bahan ajar dan lain-lain untuk menunjang pendidikan yang berkualitas dan selanjutnya diuji kelayakan dan keefektifannya. Sumber belajar yang biasanya sering dikembangkan salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran

yang akan dikembangkan di kelas V SDN I Kawo Kecamatan Pujut Lombok Tengah adalah media Interaktif Boneka Tangan Etnik Lombok. Pengembangan yang dilakukan berupa pemberian hal baru atau inovasi baru sehingga media lama menjadi media baru lagi. Pengembangan suatu media sangat penting dilakukan, karena media mempunyai batasan sehingga perlu diadakan pengembangan.

Pengembangan bertujuan untuk menilai suatu perubahan yang sudah dihasilkan selama kurun waktu tertentu (Setyosari, 2013:224), sehingga dalam bidang pendidikan pengembangan perlu dilakukan untuk membuat hal-hal baru dan inovatif. Pengembangan dilakukan untuk mengikuti perkembangan zaman dan perkembangan teknologi ataupun mengikuti perkembangan kurikulum yang terbaru. Apalagi pada zaman teknologi sekarang ini dunia pendidikan juga harus memperbaharui suatu media atau bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Peneliti menghadirkan suatu media teknologi yang dinamakan Media Interaktif Boneka Tangan Etnik Lombok yang di dalamnya berisi narasi, image, lagu, boneka tangan etnik Lombok, dan quiz.

2. Pembelajaran Tematik

a. Hakikat pembelajaran tematik

Menurut Majid (2014: 80) menjelaskan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran sehingga peserta didik dapat merasakan pengalaman bermakna proses pembelajaran. Pembelajaran tematik biasanya diartikan sebagai suatu proses

pembelajaran yang mengelola serta mengintegrasikan materi-materi yang berbeda dari beberapa atau lebih mata pelajaran sehingga menjadi suatu tema dan topik pembelajaran yang menarik. Sedangkan menurut Saefuddin (2014: 3) mendefinisikan pembelajaran merupakan suatu proses perubahan, perubahan dalam perilaku sebagai hasil interaksi antara dirinya dengan lingkungannya. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik yang telah terencana, terlaksanakan, dan dievaluasi agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran tematik sering juga diartikan pembelajaran yang terpadu dan mengguakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

b. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Fathurrohman, 2015:16). Dalam dunia pendidikan, kementrian pendidikan selalu berusaha meningkatkan mutu pendidikan dengan cara melakukan perbaikan-perbaikan kurikulum. Setelah kurikulum KTSP atau sering disebut dengan Kurikulum 2006, kini sudah diterapkan Kurikulum 2013 atau yang biasa disebut

juga dengan K13. Kurikulum 2013 ini banyak menerapkan hal-hal baru, salah satunya adalah model pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lainnya sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga dapat memberikan kesan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Majid, 2014:80). Sedangkan menurut Rusman (2012:254) pembelajaran tematik berfokus pada proses yang ditempuh peserta didik saat berusaha memahami isi pembelajaran yang sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkan. Tematik dapat diartikan sebagai penyatuan beberapa mata pelajaran menjadi satu yang dikaitkan menggunakan tema dan subtema.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dan subtema untuk mengaitkan berbagai mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran lainnya sehingga menjadi satu kesatuan dan dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Selain tema dan subtema dalam pembelajaran tematik ada juga istilah kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).

c. Pentingnya Pembelajaran Tematik di SD

Menurut Trianto (dalam Prastowo, 2013: 119), dengan pembelajaran tematik, peserta didik memperoleh pengalaman

belajar yang bersifat langsung, sehingga peserta didik dapat menambah kekuatan otak dalam menerima pelajaran, menyimpan pelajaran dalam ingatannya, serta menerapkan konsep yang sudah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tematik sangat penting untuk diterapkan di Sekolah Dasar, salah satunya untuk meminimalisir waktu belajar peserta didik di dalam kelas. Peserta didik bisa menempuh beberapa mata pelajaran sekaligus hanya dalam satu waktu. Selain itu pembelajaran tematik lebih menekankan kepada peserta didik atau yang biasa disebut dengan *Student Canter*. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep berfikir serta konsep belajar yang melakukan suatu aktivitas dari peserta didik (*learning by doing*). Pembelajaran tematik juga menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan bagi peserta didik (Majid, 2014: 90), hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam belajar di dalam kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas pembelajaran tematik sangat penting di terapkan di sekolah dasar, dikarenakan peserta didik melakukan pembelajaran sambil bermain. Peserta didik pada usia sekolah dasar mempunyai karakteristik senang bermain, rasa ingin tau yang tinggi serta senang dalam menemukan hal yang baru yang ada di lingkungan bermain. Anak usia sekolah dasar harus diberi kebebasan dalam melakukan aktifitas belajar.

Menurut Trianto (2011: 158) pembelajaran tematik memiliki arti penting dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun beberapa alasan yang mendasarinya antara lain:

- a. Dunia peserta didik merupakan dunia nyata
 - b. Proses pemahaman peserta didik terhadap suatu peristiwa lebih terorganisasi
 - c. Pembelajaran akan lebih bermakna
 - d. Memberikan peluang untuk peserta didik mengembangkan kemampuan diri
 - e. Memperkuat kemampuan yang diperoleh
 - f. Efisiensi waktu
- d. Landasan teori pembelajaran tematik**

Landasan teori pembelajaran tematik mencakup beberapa landasan, di antara nya sebagai berikut:

a. Landasan Filosofis

Pembelajaran tematik tidak pernah lepas dari berbagai aliran filsafat, berikut ini ada tiga aliran filsafat yang terkandung dalam pembelajaran tematik menurut (Majid, 2014:87) yaitu aliran filsafat progresifisme, konstruktifisme, dan humanisme. Akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Aliran filsafat progresifisme memandang proses pembelajaran yang tidak lepas dari adanya suatu inovasi dan pemberian sejumlah kegiatan, suasana alamiah, yang tidak terlepas dari pengalaman peserta didik.

2. Aliran filsafat Konstruktifisme merupakan aliran filsafat yang tidak pernah lepas dari pengalaman yang dialami oleh peserta didik itu sendiri (*direct experiences*). Manusia mengkonstruksi ilmu pengetahuan yang dimilikinya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, serta lingkungan.

3. Aliran Filsafat Humanisme melihat peserta didik dari segi keunikan dari peserta didik itu sendiri, potensi serta motivasi diri yang dimiliki peserta didik itu sendiri. Peserta didik memiliki keunikan yang berbeda-beda.

b. Landasan Psikologis

Menurut (Majid, 2014:88) Pembelajaran tematik tidak pernah lepas dari psikologi peserta didik serta psikologi belajar dari peserta didik, untuk menentukan isi atau materi dari pembelajaran tematik tidak pernah lepas dari psikologi perkembangan peserta didik. Sehingga peran psikologi peserta didik yaitu dalam menentukan materi/isi dalam pembelajaran. Artinya pembelajaran tematik mengacu pada psikologi peserta didik dan psikologi belajar dari peserta didik, untuk menentukan isi atau materi pembelajaran tematik.

c. Landasan Yuridis

Pembelajaran tematik menurut (Majid, 2014:88) selalu menggunakan kebijakan serta peraturan dari pemerintah yang sudah dicantumkan dalam UU No. 23 tahun 2003 pasal 9 yang

membahas tentang perlindungan anak, bahwa setiap anak mempunyai hak untuk memperoleh pendidikan dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya. Artinya pembelajaran tematik sudah menerapkan untuk peserta didik diberi kebebasan melakukan pembelajaran dan peserta didik sudah di lindungi oleh UU No 23 tahun 2003 pasal 9.

e. Karakteristik pembelajaran tematik

Tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

a) Berpusat Pada Peserta didik (*Student Centered*)

Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*). Hal ini sesuai dengan model pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar (Majid, 2014: 98). Artinya pembelajaran tematik lebih berpusat pada peserta didik, karena peserta didik sebagai subjek awal proses pembelajaran. Sedangkan guru hanya berperan sebagai motivator, fasilitator yang membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

b) Memberikan Pengalaman Langsung (*Direct Experiences*)

Belajar dengan mendapatkan pengalaman langsung akan menjadi lebih bermakna dan lebih mudah diingat oleh peserta

didik. Pengalaman langsung yang dialami oleh peserta didik, diharapkan peserta didik mendapatkan sesuatu yang nyata dan bersifat konkret (Majid, 2014:90). Artinya pembelajaran tematik lebih menekankan kepada pengalaman langsung peserta didik, karna diharapkan peserta didik mendapatkan suatu yang nyata dan bersifat konkret. Peserta didik diberi kebebasan untuk melakukan sesuatu secara bebas dan menyenangkan. Sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator, motifator yang membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

c) Pemisahan Mata Pelajaran yang Tidak Begitu Jelas

Pembelajaran tematik memisahkan mata pelajaran menjadi tidak jelas, disebabkan karena tema yang digunakan mengacu kepada kebutuhan peserta didik dan hal yang paling berkaitan dengan kehidupan peserta didik (Majid, 2014:90). Artinya mata pelajaran yang diintegrasikan menjadi tema tidak begitu jelas atau bisa dikatakan sebagai jus buah. Mata pelajaran yang terintegrasi tidak begitu jelas, peserta didik yang melakukan pembelajaran tidak menyangka kalau sudah melakukan pembelajaran yang menurut dia itu sulit.

d) Menyajikan Konsep dari Berbagai Mata Pelajaran

Pembelajaran tematik menyatukan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran, sehingga saat proses pembelajaran berlangsung dikelas, peserta didik bisa dengan mudah menerima materi yang diberikan secara utuh (Majid, 2014:90). Artinya

pembelajaran tematik menyatukan konsep dari beberapa mata pelajaran yang terintegrasi menjadi satu kesatuan yang akan diajarkan di dalam kelas.

e) Bersifat Fleksibel

Pembelajaran tematik dikatakan bersifat luwes (*fleksibel*) karena guru bisa menyatukan konsep dari berbagai macam mata pelajaran, sehingga dapat dikaitkan dengan kehidupan peserta didik (Majid, 2014:90). Artinya pembelajaran tematik bersifat lentur, karna guru bisa mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran menjadi satu sehingga peserta didik bisa mengaitkan dengan kehidupan sehari-harinya.

f) Menggunakan Prinsip Belajar Sambil Bermain

Berdasarkan karakteristik peserta didik sekolah dasar, tidak pernah lepas dari bermain, dan hal yang menyenangkan lainnya. Guru bisa menerapkan pembelajaran di kelas sambil bermain sehingga peserta didik tidak mudah bosan dengan materi yang diberikan (Majid, 2014:90). Artinya pembelajaran tematik memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk melakukan pembelajaran sambil bermain agar peserta didik tidak cepat merasa bosan.

f. Kelebihan pembelajaran tematik

Menurut (Majid, 2014:92) Pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran yang lain, antara lain:

- a) Pengalaman dan kegiatan belajar menjadi relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- b) Kegiatan yang ditentukan sudah disesuaikan dengan kebutuhan serta minat peserta didik.
- c) Seluruh kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.
- d) Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkan keterampilan berpikir.
- e) Pembelajaran terpadu yang sudah dirancang dapat menumbuhkan interaksi kerjasama antar guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.

g. Kelemahan pembelajaran tematik

Kelemahan pembelajaran tematik terutama dalam proses pelaksanaannya di kelas, baik itu dalam hal keterbatasan media yang digunakan dan waktu yang diterapkan. Dalam perancangan, penerapan maupun evaluasi banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses dan evaluasi dampak pembelajaran (Majid, 2014:93). Kelemahan pembelajaran tematik antara lain:

a) Aspek Guru

Guru yang melakukan proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan pembelajaran tematik, haruslah berwawasan yang luas, memiliki kreativitas yang tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi serta berani mengemas dan mengembangkan materi

yang sudah ada sehingga bisa dengan cepat diterima peserta didik (Majid, 2014:93).

Pada kurikulum 2013 atau sering disebut dengan istilah tematik guru dituntut untuk kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Artinya guru dituntut untuk kreatif, inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam melaksanakan pembelajaran.

b) Aspek Peserta Didik

Kemampuan analitis (mengurai), kemampuan asosiatif (menghubung-hubungkan), kemampuan eksploratif dan elaboratif (menemukan dan menggali) harus dimiliki peserta didik pada pembelajaran tematik karena pembelajaran terpadu menekankan pada hal tersebut (Majid, 2014:93). Artinya pada pembelajaran tematik peserta didik dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi, karena pada pembelajaran tematik peserta didik dituntut untuk mampu mengurai, menghubungkan, menemukan dan menggali materi yang disampaikan oleh guru.

c) Aspek Sarana dan Prasarana Pembelajaran

Pembelajaran terpadu sangat membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, baik itu bahan bacaan seperti buku yang digunakan untuk mencari informasi dan media pembelajaran yang digunakan (Majid, 2014:94). Artinya pada

pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu sangat membutuhkan yang namanya sarana dan prasarana yang dimana sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk mencari informasi, karena pembelajaran terpadu peserta didik dituntut untuk mencari materi pembelajaran sendiri.

d) Aspek Kurikulum

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru diberi kewenangan dalam mengembangkan pemahaman materi, metode, penilaian, keberhasilan pembelajaran peserta didik (Majid, 2012:94). Artinya kurikulum yang akan diterapkan harus ditekankan pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik dan bukan pada materi yang sudah ditempuh. Guru juga perlu diberikan kewenangan untuk mengembangkan materi, metode, serta model yang digunakan, namun juga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

e) Aspek Penilaian

Pembelajaran tematik membutuhkan teknik penilaian yang bersifat menyeluruh, menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dan mata pelajaran yang terkait yang dipadukan (Majid, 2014:94). Artinya guru dituntut untuk menyediakan teknik dan prosedur penilaian yang bersifat terpadu. Selain itu

guru juga dituntut untuk berkomunikasi dengan guru lain jika terjadi pembelajaran dengan guru yang berbeda.

3. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator

Pembelajaran tematik membutuhkan sistem penilaian yang menyeluruh, penerapan sistem keberhasilan belajar peserta didik dan mata pelajaran yang terkait. Adapun Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dalam, Pengembangan Media Interaktif Boneka Tangan Etnik Lombok dan dalam Tema, Subtema sebagai berikut:

Tema: (Makanan Sehat) Subtem (pentingnya makanan sehat bagi)

Tabel 2.1 KI, KD, INDIKATOR

Pembelajaran	KD	INDIKATOR
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menyebutkan kata kunci yang disampaikan dari paparan iklan 3.4.2 Menjelaskan kata kunci yang disampaikan dari paparan iklan
	4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	4.4.1 Menjelaskan kembali informasi yang di dapatkan dari paparan iklan 4.4.2 Mendemonstrasikan informasi yang didapatkan dari paparan iklan
PPKn	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	3.3.1 Mengidentifikasi karagaman makanan khas Lombok 3.3.2 Menjelaskan karagaman makanan khas Lombok
	2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	4.3.1 Menulis kegiatan sosial budaya masyarakat Lombok 4.3.2 Menulis kegiatan sosial budaya masyarakat lombok
	3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	
	4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	

IPS	3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Menyebutkan contoh-contoh interaksi manusia yang ada di sekolah
		3.2.2 Menjelaskan contoh interaksi manusia yang ada di sekolah
	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	4.2.1 Mengidentifikasi pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan
		4.2.2 Menjelaskan pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan

4. Media pembelajaran

a. Definisi media

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah, artinya perantara atau pengantar. Media juga dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Sutikno, 2013). Lain halnya dengan Sukiman (2012: 28) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan peran dari pengirim ke penerima sengggi merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sanjaya (2013: 57) memaparkan media merupakan perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televise, computer, dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu

yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, untuk menarik perhatian, alat penyalur pesan, perantara dari pengirim pesan ke penerima pesan, memberikan rangsangan agar tercapai tujuan pembelajaran dan terlihat aktif bekerja sama dalam pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran sangat diperlukan di sekolah dasar dikarenakan anak usia sekolah dasar masih memerlukan dunia nyata untuk ke berlangsung pembelajaran.

b. Pentingnya media pembelajaran bagi anak sekolah dasar

Media pembelajaran sangatlah penting bagi anak Sekolah Dasar. Media pembelajaran biasanya digunakan pendidik untuk menarik minat proses belajar peserta didik. Proses belajar menurut Muhamad Irham dkk (dalam Arina Restian, 2015: 16) merupakan aktivitas yang melibatkan berbagai unsur dan komponen psikologi peserta didik yang sangat kompleks sehingga terdapat berbagai macam bentuk gejala-gejala psikologi sebagai dasar dalam pembentukan pengetahuan baru selama proses belajar peserta didik. Oleh karena itu, gejala-gejala psikologi yang sering dialami peserta didik dalam proses belajar meliputi, penglihatan, ingatan, emosi, kreatifitas, dan motivasi serta gejala psikologi lainnya.

Kreatifitas merupakan suatu proses mental yang melahirkan gagasan atau konsep baru. Menurut Robert J Sternberg (dalam Arina Restian, 2015: 33) seorang peserta didik dikatakan memiliki kreativitas di kelas mereka setidaknya menunjukkan: 1). Merasa penasaran dan memiliki rasa ingin tahu, mempertanyakan dan

menantang serta tidak terpaku pada kaidah-kaidah yang ada, 2). Memiliki kemampuan hubungan yang lazim, 3). Memimpikan tentang sesuatu, dapat membayangkan, melihat berbagai kemungkinan, bertanya “apa jika seandainya’ (*what if?*), dan melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, 4). Mengeksplorasi berbagai pemikiran dan pilihan, memainkan ideanya, mencoba alternative-alternatif dengan melalui pendekatan yang sabar, memelihara pemikiran yang terbuka dan memodifikasi pemikirannya untuk memperoleh hasil yang kreatif, 5). Merefleksi secara kritis atas setiap gagasan, tindakan dan hasil-hasil, meninjau ulang kemajuan, mengkritik secara konstruktif dan dapat melakukan pengamatan secara cerdik. Sedangkan menurut Piaget (dalam Surna dan Pandeiro, 2014: 64-82) meyakini bahwa perkembangan kognitif anak diklasifikasikan menjadi empat tahapan yang meliputi:

1. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini, anak membangun pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indera dan gerakan motor dimana menjelang akhir tahap bayi melangkah lebih maju ke pemikiran yang lebih simbolis. Misalnya anak sudah biasa mengenal angka dan suka melihat objek.

2. Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini pemikiran anak yang mulanya memiliki pemikiran simbolis mulai meningkat, sekalipun belum ada

pemikiran operasional. Misalnya anak sudah mampu menyebutkan angka-angka atau bias membedakan barang atau objek.

3. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah mulai berpikir secara logis berkaitan kejadian-kejadian konkret dan mampu membagi objek kedalam kelompok yang berbeda-beda. Anak sudah bias membedakan mana yang baik dan yang buruk tanpa harus mencobanya.

4. Tahap Operasional Formal (≥ 11 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah bisa berpikir secara abstrak, idealistis dan logis. Pada tahap ini anak sudah bias belajar secara efektif dan sistematis. Proses belajar pada tahap operasional formal anak sudah semakin tinggi tahap perkembangan kognitif dan akan semakin teratur cara berpikirnya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media sangatlah penting bagi anak Sekolah Dasar, dan dapat menarik minat belajar peserta didik. Proses belajar peserta didik melibatkan aktivitas peserta didik dan melibatkan unsur psikologi peserta didik. Gejala-gejala psikologi yang sering dialami peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung meliputi penglihatan, ingatan, emosi, kreatifitas, dan motivasi serta gejala psikologi lainnya.

c. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting pembelajaran, yaitu untuk menjelaskan hal-hal abstrak yang dianggap sulit dipahami oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru seringkali menjelaskan materi kepada peserta didik menggunakan metode ceramah (Sadiman, 2014). Oleh sebab itu, hadirnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dan memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran juga berperan dalam mengurangi verbalisme, yang seringkali mengakibatkan peserta didik mengetahui banyak kata tanpa mengetahui makna ataupun arti dari kata yang telah disebutkan (Haryono, 2015: 48).

Sehingga dapat ditarik kesimpulan media berperan penting dalam membantu guru memberikan gambaran yang lebih konkret dalam menjelaskan konsep pembelajaran yang dianggap terlalu abstrak. Berikut akan dipaparkan beberapa fungsi media pembelajaran:

Sudjana dan Rivai (2010: 2) menyebutkan beberapa fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran:

1. Peserta didik menjadi lebih berkonsentrasi selama proses pembelajaran dalam menumbuhkan motivasi belajar.
2. Materi pembelajaran akan lebih bermakna sehingga informasi yang diberikan lebih mudah untuk dipahami dan memungkinkan

peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih baik.

3. Metode pembelajaran yang digunakan pendidik akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, sehingga peserta didik tidak jenuh dan pendidik tidak kehabisan tenaga dalam menyampaikan materi, terlebih bila pendidik mengajar untuk setiap jam pembelajaran.
4. Peserta didik lebih banyak melakukan aktifitas belajar, sehingga mereka mendapatkan pengalaman langsung, untuk mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan, dll.

Adapun menurut Harjanto (2011: 240), menegaskan media pembelajaran memiliki 4 fungsi yang meliputi:

1. Memberikan kemudahan pada guru dalam menjelaskan materi yang dipahami peserta didik.
2. Mengatasi keterbatasan sumber pembelajaran, karena setiap sekolah tidak selalu memiliki buku sumber atau tidak semua materi disajikan dalam buku sumber, disinilah guru dapat menyediakan sumber belajar dalam bentuk media pembelajaran.
3. Mengurangi verbalisme, ketika pendidik tidak bergairah dalam menjelaskan suatu materi akibat terlalu lama mengajar dan lelah, pendidik dapat menyajikan media pembelajaran sebagai sumber belajar bagi peserta didik.
4. Menarik perhatian peserta didik, penyediaan media pembelajaran dapat mengatasi kejenuhan yang dialami peserta

didik dalam situasi ini, tampilnya media akan menumbuhkan makna dan perhatian dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, dapat ditarik kesimpulan adalah fungsi pokok media pembelajaran yaitu:

1. Menarik perhatian peserta didik
2. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik
3. Memberikan waktu kepada peserta didik untuk saling bertukar pikiran, sehingga nantinya peserta didik mendapatkan keseragaman pengetahuan yang benar dan jelas.

d. Jenis media pembelajaran

Berdasarkan jenis media pembelajaran Harjanto (2011: 237), menjelaskan bahwa media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar dapat dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu:

1. Media grafis seperti foto, bagan, grafik, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis ini sering disebut juga sebagai media dua dimensi yang memiliki ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, mock up, diorama dan lain-lain.
3. Media proyeksi seperti film, slide, film strip, penggunaan OHP dan lain-lain
4. Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.

5. Media interaktif

Menurut Kemendiknas (2010: 4) media interaktif merupakan alat bantu peserta didik untuk menggambarkan sesuatu yang abstrak pada materi yang disajikan dalam buku. Media interaktif juga memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk menjelajahi lingkungan fiksi dan imajinasi dalam melakukan pembelajaran di kelas (Arsyad, 2011: 29). Sedangkan menurut Anitah (2012: 6) media interaktif merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan kontrol sehingga peserta didik tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar serta suara, tetapi juga member respon aktif.

Pendapat dari beberapa ahli di atas dapat dideskripsikan bahwa media interaktif adalah suatu sistem, alat bantu peserta didik atau perantara pembelajaran yang digunakan para guru untuk mempermudah melakukan pembelajaran yang didalamnya terdapat interaksi baik antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran menggunakan media interaktif merupakan salah satu cara yang efektif untuk merangsang peserta didik aktif dalam kelas, dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif peserta didik dituntut aktif dan merespon atau menanggapi dari materi yang telah disampaikan oleh guru.

Menurut Reddi & Mishra (dalam Munir, 2015: 110-111) Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integritasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbolis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat diberikan secara individu. Menurut Dewi (2016: 10) multimedia interaktif merupakan penggunaan komputer untuk memadukan atau mengkombinasikan berbagai jenis media yang dilengkapi dengan pengontrol/navigasi, sehingga penggunaan dapat memilih dan menghendaki untuk proses selanjutnya. Komponen yang dipadukan dalam multimedia interaktif yaitu narasi, image, lagu, boneka tangan, dan video pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat didefinisikan bahwa pengertian multimedia interaktif yaitu suatu media yang berbasis komputer yang didesain untuk menyampaikan pesan kepada penggunanya yang didalamnya mengandung beberapa unsur narasi, image, lagu, boneka tangan, dan video pembelajaran. Mampu memberikan timbal balik antar pengguna dan multimedia itu sendiri sehingga pengguna dapat menentukan sendiri pilihan-pilihan dalam menggunakan multimedia interaktif.

Selain memiliki kelebihan multimedia interaktif akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi guru maupun peserta didik apabila dikembangkan dan digunakan secara tepat. Manfaat multimedia

interaktif secara umum sebagaimana dijelaskan oleh Daryanto (2010: 52) adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran lebih menarik dan lebih interaktif
2. Jumlah waktu mengajar dapat dikurangi
3. Kualitas belajar dapat ditingkatkan
4. Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
5. Sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan

Media pembelajaran interaktif memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran sebagai berikut. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran interaktif menurut Munadi (2008) yaitu (1) bersifat interaktif karena media pembelajaran interaktif dirancang untuk dipakai oleh peserta didik secara belajar mandiri, (2) memberikan iklim afeksi secara individual karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan peserta didik secara individual dapat terakomodasi, (3) termasuk bagi mereka yang lamban dalam penerima pelajaran, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (4) memberikan umpan balik, (5) dan kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat didefinisikan bahwa manfaat media pembelajaran interaktif adalah alat untuk menyampaikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran perangkat lunak seperti komputer serta terdapat interaksi langsung antara peserta didik sebagai pengguna dan komputer sebagai perangkat lunak dalam

penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan dapat disimpulkan bahwa manfaat multimedia interaktif yaitu saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan lebih menarik, menjadikan peserta didik lebih aktif saat belajar dan peserta didik bisa belajar di rumah dengan memanfaatkan komputer sebagai alat bantu untuk mereka yang lambat menerima pembelajaran di kelas dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Setiap media yang digunakan guru memiliki kelebihan atau keunggulan. Berikut merupakan kelebihan menggunakan multimedia interaktif menurut Munadi (2010: 152) diantaranya: 1) Interaktif. Saat peserta didik mengaplikasikan multimedia ini, peserta didik diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinestetik, sehingga dengan perlibatan ini informasi atau pesannya mudah dimengerti; 2) memberikan iklim afeksi secara individual, karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan peserta didik secara individual terasa terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima pelajaran; 3) meningkatkan motivasi belajar. Dengan terakomodasi kebutuhan peserta didik, peserta didik akan termotivasi untuk belajar; 4) memberikan umpan balik atau respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan peserta didik; 5) multimedia interaktif dirancang untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya berada pada pengguna seutuhnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan atau keunggulan dari multimedia interaktif adalah memberikan inovasi

baru kepada guru dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif ini berdasarkan perkembangan zaman sekarang dimana teknologi diutamakan di dunia pendidikan.

6. Media Interaktif Boneka Tangan Etnik Lombok

Media Interaktif Boneka Tangan Etnik Lombok ini berbentuk video interaktif yang didalamnya terdapat komponen sebagai berikut: narasi, image, lagu, boneka tangan, video pembelajaran. Media interaktif boneka tangan etnik Lombok merupakan media yang dirancang khusus untuk materi keberagaman makanan khas Lombok yang dirancang menggunakan bonekata tangan etnik dengan ukuran 25 cm. Media ini menceritakan tentang keberagaman makanan khas Lombok. Penggunaan media interaktif boneka tangan etnik Lombok ini diharapkan peserta didik bisa mengetahui langsung keberagaman makanan khas Lombok tidak hanya dengan cara membayangkannya saja. Materi yang ada didalam media interaktif boneka tanga etnik Lombok ini tentang keberagaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) yang mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik, (Suprijono, 2009: 79).

Adanya media interaktif boneka tangan etnik Lombok ini, diharapkan peserta didik tidak hanya membayangkan jenis-jenis keberagaman makanan khas Lombok setiap daerah, namun dengan menggunakan media ini peserta didik bisa mengetahui langsung tentang keberagaman makanan khas Lombok. Sehingga dalam proses

pembelajaran yang menerapkan media interaktif bonek tangan etnik Lombok akan membuat peserta didik merasa senang dan pembelajaran menjadi lebih berkesan dan bermakna.

Sebelum media interaktif boneka tangan etnik Lombok ini dibuat, peneliti melewati beberapa prosedur sebelum memulai penelitian, sebagai berikut: 1). Tema, Subtema dan materi yang akan dipilih, 2). Media yang akan digunakan, 3). Menentukan subyek penelitian.

Sukiman (2012: 28) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan peran dari pengirim ke penerima sengg merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media yang dirancang dengan penuh kreativitas merangsang peserta didik untuk mencari tahu tentang materi yang terdapat didalam media tersebut. Karna media adalah bahan ajar yang paling disukai oleh peserta didik dalam pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas harusnya berkesan bagi peserta didik. Oleh karena itu di dalam proses pembelajaran di kelas guru harus mempersiapkan penunjang pembelajaran diantaranya sebai berikut, model, metode, sumber belajar seperti buku, dan media pembelajaran. Salah satu penunjang pembelajaran yaitu media Interaktif Boneka Tangan Etnik Lombok. Peneliti memilih SDN 1 Kawo Kecapatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah dikarenakan masih membutuhkan media yang kreatif dan

inovatif. Media interaktif Boneka Tangan Etnik Lombok digunakan di kelas 5 Sekolah Dasa. Media ini diterapkan pada pembelajaran tematik Tema 3 (Makanan Sehat) dan Subtema 2 (Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh). Menggunakan media interaktif boneka tangan etnik Lombok yang bertemakan keberagaman, peserta didik dapat belajar tentang keberagaman setiap daerah.

7. Kelebihan Dan Kekurangan Media Interaktif Boneka Tangan Etnik Lombok

Pengembangan Media interaktif boneka tangan etnik Lombok ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran di kelas 5 Sekolah Dasar, Tema 3 (Makanan Sehat) dan Subtema 2 (Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh). Menurut (Drs. Haryanto, 2010: 52) multimedia memiliki beberapa keunggulan diantaranya: (a) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain, (b) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain, (c) Menjadikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga, dan lain-lain, (d) Menjadikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain, (e) Menjadikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain, (f) Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik.

Sedangkan menurut Munadi (2010: 152) kelebihan multimedia interaktif diantaranya: 1) Interaktif, saat peserta didik mengaplikasikan multimedia ini, peserta didik diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinestetik, sehingga dengan perlibatan ini informasi atau pesannya mudah dimengerti; 2) memberikan iklim afeksi secara individual, karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan peserta didik secara individual terasa terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima pelajaran; 3) meningkatkan motivasi belajar. Dengan terakomodasi kebutuhan peserta didik, peserta didik akan termotivasi untuk belajar; 4) memberikan umpan balik atau respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan peserta didik; 5) multimedia interaktif dirancang untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya berada pada pengguna seutuhnya.

Berdasarkan diatas, media interaktif boneka tangan etnik Lombok memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan Media Interaktif Boneka Tangan Etnik Lombok ini terdapat pada isi dan tampilan. Dari segi isi media interaktif boneka tangan etnik Lombok ini berisikan beberapa materi dari tiga mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS. Sedangkan kelebihan dari segi tampilan media interaktif boneka tangan etnik Lombok disainnya lebih menarik, terdapat kuis di dalamnya dan ada lagu tradisional Lombok. Sedangkan kekurangan dari media interaktif boneka tangan etnik Lombok ini diharapkan guru selalu member motivasi agar peserta didik tertarik memahami materi pembelajaran dari media tersebut.

**Tabel 2.2 Indikator Pengembangan Media Interaktif Boneka Tangan Etnik
Lombok Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 Kelas V SD**

Kompetensi Dasar & Indikator	Tahapan	Kegiatan Pembelajaran
Bahasa Indonesia		
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	1. Guru menyipkan pembelajaran dengan mengecek kehadiran peserta didik	1. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok secara heterogen
3.4.1 Menyebutkan kata kunci yang disampaikan dari paparan iklan	2. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok	2. Peserta didik diminta untuk memperhatikan iklan makanan khas lombok yang disajikan oleh guru
3.4.2 Menjelaskan kata kunci yang disampaikan dari paparan iklan	3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari	3. Peserta didik diminta untuk menuliskan kata kunci dari iklan tersebut
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4. Peserta didik diminta untuk memperhatikan media interaktif boneka tangan etnik Lombok yang disajikan oleh guru.
4.4.1 Menjelaskan kembali informasi yang di dapatkan dari paparan iklan	5. Guru menyiapkan alat dan media pembelajaran	5. Peserta didik diminta mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.
4.4.2 Mendemonstrasikan informasi yang didapatkan dari paparan iklan	6. Guru menampilkan media interaktif boneka tangan etnik Lombok	
PPKn		
3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat		6. Peserta didik diminta mengamati video yang ditampilkan oleh guru
3.3.1 Mengidentifikasi karagaman makanan khas Lombok		7. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi keberagaman makanan khas lombok
3.3.2 Menjelaskan karagaman makanan khas Lombok		8. Peserta didik diminta untuk menjelaskan keberagaman makanan khas lombok
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat		9. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal terkait keberagaman makanan khas lombok
4.3.1 Menulis kegiatan sosial budaya masyarakat Lombok		10. Peserta didik diminta untuk menjelaskan hasil kerja kelompoknya terkait keberagaman makanan khas yang ada di Lombok dan
4.3.2 Menceritakan keberagaman		

kegiatan sosial masyarakat Lombok	menjelaskan kata kunci dari iklan
<p>IPS</p> <p>3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia</p> <p>3.2.1 Menyebutkan contoh-contoh interaksi manusia yang ada di sekolah</p> <p>3.2.2 Menjelaskan contoh interaksi manusia yang ada di sekolah</p> <p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p> <p>4.2.1 Mengidentifikasi pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan</p> <p>4.2.2 Menjelaskan pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan</p>	
	<p>11. Peserta didik diminta secara berkelompok membaca teks bacaan yang di sadikan di buku peserta didik hal 64.</p> <p>12. Peserta didik diminta untuk memberikan pendapat tentang teks bacaan yang suah dibaca.</p> <p>13. Peserta didik diminta untuk mengamati gambar yang disajikan guru (terkait keberagaman makanan khas Lombok)</p> <p>14. Peserta didik diminta untuk membuat laporan sederhana terkait gambar keberagaman makanan khas Lombok yang disajikan guru.</p> <p>15. Peserta didik diminta untuk mendemonstrasikan hasil kerja kelompoknya terkait tentang laporan sederhana</p>

B. Kajian Peneliti Yang Relevan

Media interaktif dalam pembelajaran sangat berpengaruh penting, di karena sangat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Berikut ini, merupakan penelitian terdahulu terkait media interaktif dalam pembelajaran peserta didik SD sebagai bahan perbandingan penelitian yang akan dilakukan :

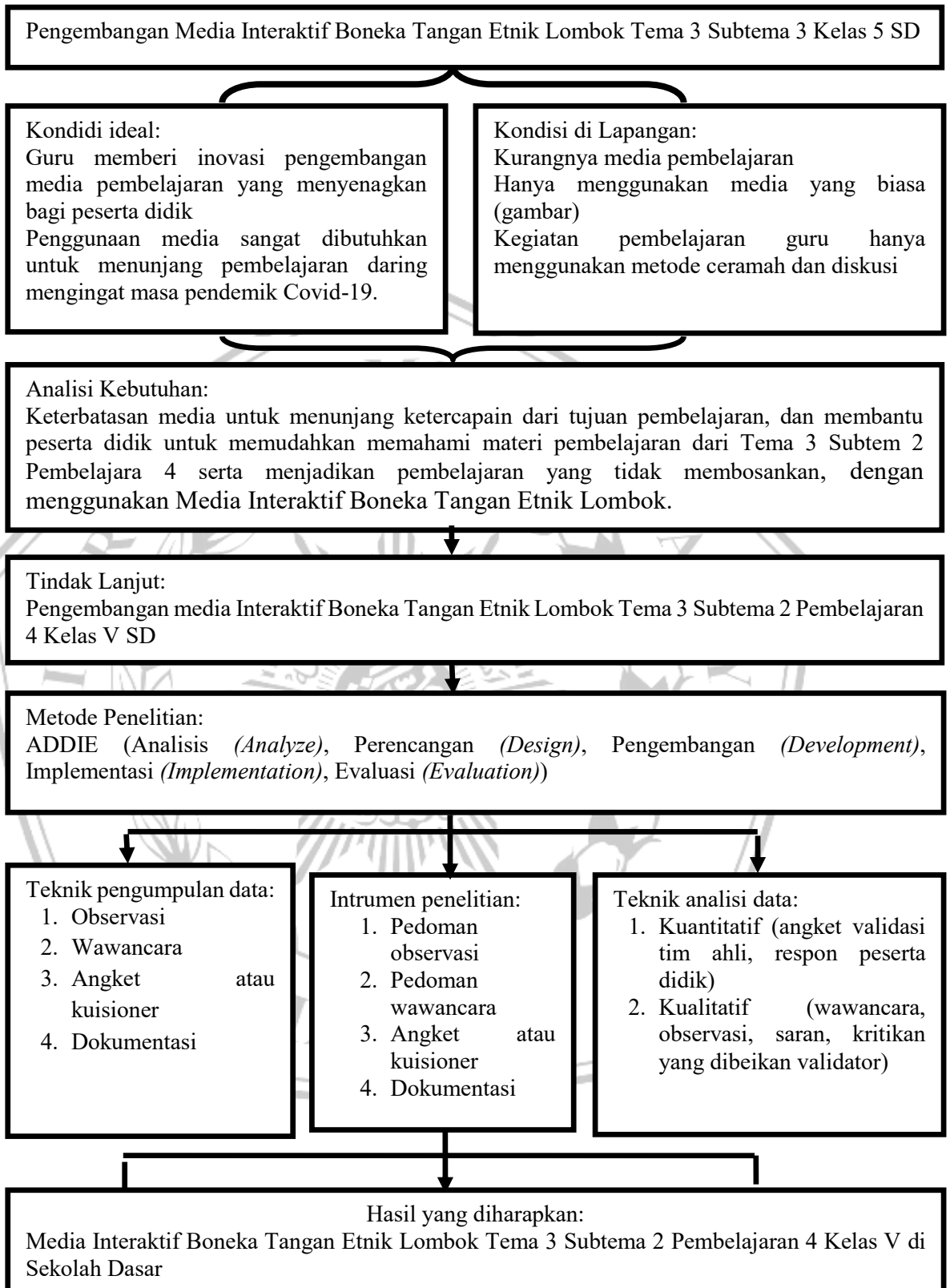
Tabel 2.3 Penelitian Yang Relevan

Nama	Judul	Hasil	Perbedaan	Persamaan
R. Gita Ardhy Nugraha (2017)	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs4 Professional Pada Pembelajaran Tematik Untuk Peserta didik Kelas 2 SD	1. Media layak digunakan berdasarkan hasil sekortes ahli menunjukkan (3.83 dan 3.23), dan mendapatkan hasil skor tes lapangan (4.24 dan 4.26)	1. Kelas yang digunakan kelas II Sekolah Dasar 2. Materi yang digunakan adalah tema 7 ‘merawat hewan dan tumbuhan’ dengan subtema “hewan di sekitarku”. 3. Metode penelitian Borg & Gall.	1. Sama-sama menggunakan pembelajaran tematik 2. Sama menggunakan media interaktif
Wan Nor Raihan Wan Ramli and Farrah Aini Lugiman (2011)	The Contribution Of Shadow Puppet’s Show Through Engaging Social Communication In Modern Society	1. Hasilnya wayang kulit yang dipertunjukkan digital yang menaraskan cerita menjadi lebih baik.	1. Metode bercerita. 2. Penelitian ini dilakukan di museum PATAKA, Wellington oleh mahapeserta didik Universitas Teknologi MARA, Malaysia.	1. Sama-sama menggunakan animasi boneka sebagai media dan membahas kearifan lokal
Denna Delawanti Chrisyanti (2018)	Pengembangan Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita Untuk Peserta didik Kelas V	1. Hasil dari penelitian ini berupa 1) media boneka tangan 2) rancangan pedoman media dan 3) rancangan	1. Pembelajaran KTSP 2. Menggunakan model <i>four D models</i>	1. Sama-sama menggunakan kelas V Sekolah Dasar 2. Sama menghasilkan media

SDN Sudimoro Kabupaten Malang	2	instrument penelitian	Boneka Tangan
--	---	--------------------------	------------------

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan peneliti antaranya sebagai berikut: 1). Penelitian yang dilakukan oleh R. Gita Ardhy Nugraha (2017) memiliki persamaan sama-sama menggunakan pembelajaran tematik dan sama menggunakan media interaktif. Sedangkan untuk perbedaan pada materi yang digunakan, kelas, dan model penelitian. 2). Pada penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Wan Nor Raihan Wan Ramli and Farrah Aini Lugiman (2011) persamaannya terletak pada sama-sama menggunakan media animasi boneka dan membahas kearifan lokal. Sedangkan untuk perbedaannya terletak pada metode dan tempat penelitian. 3). Penelitian yang dilakukan oleh Denna Delawanti Chrisyarani (2018) persamaannya terletak pada sama-sama menggunakan objek kelas V Sekolah Dasar dan mengembangkan media boneka tangan. Sedangkan untuk perbedaannya terletak pada pembelajaran masih menggunakan pembelajaran KTSP dan metode penelitian.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir